Guerre et glace en mer d'Alsaz

Scénario pour Hawkmoon
Convention des Alchimistes 2009
Fabien Hildwein

Ce scénario a été écrit, testé et joué à l'occasion de la convention des Alchimistes des 2 et 3 mai 2009 sur le thème « La mer et ses mystères ». Il est conçu pour être joué avec les six pré-tirés en annexe, que vous trouverez également sur le blog Full RPG Alchemist (fullrpgalchemist.canalblog.com). N'hésitez pas à venir me donner vos impressions !

Le livre de base de Hawkmoon, 2ème édition, ainsi que, dans l'ordre d'importance, les suppléments *La France*, *Atlas germanique* et *Fils de Granbretanne* vous seront très utiles pour ce scénario. J'ai essayé cependant de ne pas les rendre indispensables, compte tenu du fait qu'ils ne sont plus édités actuellement. Le système de règle est simplement celui de Chaosium, reposant sur des jets de pourcentage, le même que pour *Stormbringer*, *L'Appel de Cthulhu*, *Runequest*… Il n'est pas difficile d'étendre ce scénario à une mini-campagne en trois ou quatre épisodes.

Ce scénario fonctionne sur le principe du « champs libre » ou du « parc d'attraction » : les PJs ont une mission à remplir (en l'occurrence trouver de l'aide contre l'invasion granbretonne) et peuvent pour cela explorer une zone délimitée (ici la mer d'Alsaz et ses côtes) pour rencontrer ce et ceux qui pourront les aider d'une manière ou d'une autre ; l'épreuve de force à l'issue du scénario (la bataille contre les Granbretons) tranche sur le succès ou l'insuccès des PJs. Par conséquent, le déroulement du scénario n'est pas fixé d'avance. Les personnages sont donc relativement libres, leurs décisions conditionnent réellement la réussite ou l'échec du scénario, d'autant qu'ils devront faire des choix, car ils n'auront pas le temps de faire le tour de tous les éléments utilisables. Le MJ doit pouvoir improviser suffisamment pour que leurs inventions et innovations puissent intégrées à l'environnement et être efficaces. Ce type de scénario est un bon compromis entre un scénario dirigiste (simple mais frustrant) et une improvisation totale (séduisante mais brouillonne).

Synopsis

Hiver 5292, l'invasion granbretonne de l'Europe a commencé il y a deux ans, et cette année la Begik a plié face aux masques de bêtes. Bien que pour la majorité des habitants de la mer d'Alsaz, cela ne soit qu'une lointaine nouvelle, ses dirigeants savent que les appétits de l'Empire Ténébreux vont bientôt se tourner vers l'Alsaz. Voilà pourquoi Manfred Brüms, le Grand Capitaine des pirates scandins, a besoin des personnages pour réunir toutes les forces qu'ils pourront pour résister à l'envahisseur. La bataille finale décidera du sort de l'Alsaz : province soumise et souillée ou nation résistante, épine dans le pied du Roi-Empereur Huon ?

Résumé du contexte

Durant le Tragique Millénaire, la plaine d'Alsace s'est enfoncée sous le niveau de la mer, avant d'être envahie par les eaux du Rhin, formant d'Amsterdam à Bâle un immense lac d'eau douce se jetant dans la mer du Nord et abusivement appelé « la mer d'Alsaz ». Les hasards de l'histoire ont voulu qu'un peuple descendant des pays scandinaves s'installent sur les ruines émergeant de la mer d'Alsaz, prenant le contrôle de ce pays par leurs navires et leurs armes, avant de le sécuriser par le commerce.

La mer d'Alsaz est froide et grise, régulièrement recouverte de glace et d'iceberg en hiver. Les vents et les courants contraires y sont plutôt mauvais, rendant la navigation difficile pour les étrangers. Des goules de mer, des brochets géants et des crabes déformés par les guerres du Tragique Millénaire en hantent les fonds et les côtes. La profondeur de l'eau oscille entre 100 et 250 mètres.

Les deux grands centres humains sont Strasbug, capitale politique et commercial des pirates scandins construit sur les vestiges des tours émergeant de l'eau de cette grandiose métropole, et de Bazhel, porte vers la Sweiss et vers la mer du Rhin Supérieur et siège des Mercenaires de l'Anneau de Fer. Plus au Nord se trouvent Köln, alliée de l'Empire Ténébreux et les trois Cités Rhénanes, centre du commerce de la Germanie de l'Ouest. La côte ouest est dominée par la ligne bleue des Vosges et parcourue de petits ports dont notamment Beaufort et Saverne, qui servent de transit vers toute la Loreine. La côte est, bien au contraire, forme une barrière naturelle pour plusieurs raisons : nombreuses petites îles et marécages ; hauts-fonds invisibles et bras d'eau traîtres ; la Schwarzwald, forêt folle, à la faune et la flore agressive et malade ; enfin, des communautés de mutants se faisant la guerre et devant eux-mêmes faire face aux terribles Chevaliers Génétiques.

Un homme dans la société alsazienne peut être trois choses : homme libre, ayant le droit de porter les armes et de prendre part à la vie politique de l'Alsaz ; esclave appartenant à un homme libre, devant être nourri et protégé aussi longtemps qu'il donne satisfaction ; étranger, en dessous de l'esclave et ne pouvant se prévaloir d'aucun droit. Les femmes, sauf exceptions notables, disposent d'à peine plus de droit que les esclaves.

De nombreuses singularités parsèment la mer d'Alsaz. Trois d'entre elles sont particulièrement intéressantes. Tout d'abord il y a Mulhouz, ville dont il ne reste que des ruines, comme Strasbug, mais habitée par des goules de mer, des mutants au nom évocateur, ayant besoin d'autres humains pour se reproduire. Il y a également le Haut Konigsbug, vieux château fort construit sur une hauteur et ayant survécu à l'apocalypse nucléaire ; on le dit hanté par des fantômes gémissants que servent des myriades d'araignées. Enfin et surtout, il y a la Cathédrale, sauvée des eaux, déplacée pierre par pierre vers une île au Nord afin de préserver sa richesse artistique et ses trésors d'architecture ; elle est aujourd'hui le siège d'un ordre mystérieux : les Chevaliers de l'Art.

Scène d'introduction

Le scénario s'ouvre par une séquence permettant de plonger les personnages dans le bain et de dévoiler l'intrigue aux joueurs.

Les PJs sont convoqués par Manfred Brüms dans sa riche demeure à Strasbug. Aucune difficulté à la trouver, d'une part parce que tous les personnages la connaissent très bien – certains y habitent même – mais surtout parce que la foule s'y presse et y occupe toute la salle d'audience (une ancienne salle de réunion d'un conseil d'administration). En effet, elle fait cercle autour d'un étrange groupe richement vêtu, portant masques de poissons, de monstres et de requins et brandissant l'étendard de l'Empire Ténébreux : une délégation diplomatique granbretonne. Vigilant, Manfred Brüms est assis en silence sur son trône sur une estrade couverte de peaux de goules de mer et de tapis aux couleurs vives.

Une fois qu'ils sont sûrs d'avoir toute l'attention de leur interlocuteur et de l'ensemble des scandins présents, les Granbretons délivrent leur message :

« Nous apportons les salutations et la parole du Roi-Empereur Huon de Granbretanne, ô Grand Capitaine Brüms, seigneur scandin de la mer d'Alsaz.

« Le Roi-Empereur, dans son immense générosité, a décidé d'apporter la lumière de notre Empire à l'ensemble de l'Europe et de lui faire profiter de notre technologie, notre paix et notre prospérité. Les Scandins rejoindront bientôt le groupe des peuples bienheureux qui bénéficient de cette lumière ; c'est aussi inéluctable que de voir le soleil se lever.

« Seigneur Brüms ! Nous sommes là parce que nous voulons la paix. Nous sommes ici parce que trop de sang a déjà coulé, le sang d'innocents, parce que des inconscients les ont envoyés à la mort. Nous sommes ici parce que nous souhaiterions que toi et ton peuple deviennent nos alliés, que vous acceptiez nos lois pour mieux répandre paix et civilisation à

travers le monde. Vous avez tout intérêt à vous soumettre et nous avons tout intérêt à ne pas vous faire périr.

« Joins-toi à nous, Manfred Brüms, joignez-vous à nous, Scandins, comme l'a fait le très sage Maximilien von Hawkmoon, duc de Köln. Acceptez notre offre généreuse, nous ne souhaitons pas plus la guerre que vous. »

Les nouvelles de réfugiés de la Begik et de la Hollandia ont suffisamment circulé parmi la foule pour que celle-ci réagisse violemment, hurlant des insultes à propos des traitements infligés aux provinces soumises… Manfred Brüms, dominant la foule, signifie aux Granbretons que jamais l'Alsaz ne pliera devant eux et qu'ils peuvent aller apporter cette nouvelle à leur Empereur (si vous êtes d'humeur cabotine, il peut les faire jeter du haut d'un gratte-ciel émergé en hurlant « This is Strasbug ! »). Les Granbretons se replient alors en bon ordre, ayant anticipé cette réponse ; les soldats de l'Ordre du Requin ont prévu des boucliers pour repousser la foule.

Laissez évidemment les PJs interagir avec les Granbretons durant ce court échange et éventuellement intervenir physiquement, après tout ils sont au centre de l'histoire !

Une fois la foule dispersée et les esprits un peu apaisés, Brüms fait venir les PJs dans un salon discret, décoré d'un bazar hétéroclite et clinquant issus de différents pillages : chandeliers, vaisselle dépareillée, armes, blasons…

Il leur explique la situation et la complète des informations qu'il a reçu de ses différents éclaireurs : une flotte granbretonne amarrée à Köln s'apprête à descendre vers Strasbug et envahir militairement toute la mer d'Alsaz, dès que les glaces de l'hiver auront suffisamment fondu pour lui laisser le passage, c'est-à-dire dans moins de deux mois – ce qui a son importance dans la gestion du temps et des opportunités vers lesquelles les personnages décideront d'aller.

Après consultation du Conseil des Capitaines et de ses alliées bazhelois, Manfred Brüms a entamé les préparatifs militaires, qui vont se poursuivre jusqu'à l'attaque granbretonne en collaboration avec ses alliés de Bazhel : entraînement, renforcement des bateaux, manœuvres militaires, mise à jour et étude des cartes marines, accumulation de vivres… Cependant, même avec tout ceci, la défense de la mer d'Alsaz restera difficile. Il a donc besoin que ses meilleurs éléments – les PJs, bien entendu – partent à la recherche des ressources cachées de la mer d'Alsaz. Il est prêt à examiner toutes les alliances possibles : mutants, religieux, anciens ennemis politiques. Il est prêt à fournir de l'argent, des bateaux et des hommes si nécessaires, mais il refusera de négocier la liberté ou le mode de vie des Scandins, qu'il tient pour sacré.

Il fournira aux PJs un Serpent des Glaces – un drakkar à voile et à patins, permettant de circuler aussi bien sur l'eau que sur la banquise ou entre les iceberg – un équipage pour le mener, assez de vivres et d'argent pour s'en sortir honnêtement et une carte de la mer d'Alsaz.

Si nécessaire, il donnera aux PJs quelques pistes : explorer les côtes Est et Ouest de la mer ; essayer de contacter le maître du Haut Konigsbug dont il sait qu'il s'agit d'un puissant mutant ; négocier avec les goules de Mulhouz ou les Chevaliers de l'Art leur soutien ; aller voir ce que les Cités Franches pensent de cette affaire et si elles ont déjà plié face aux Granbretons.

Pour plus de détails et pour d'autres idées que pourraient avoir les PJs, voici la description des ressources qu'ils pourront utiliser.

Les PJs sont à présent libres de leurs mouvements, le destin de l'Alsaz est entre leurs mains.

Les ressources de la mer d'Alsaz

Comme on l'a déjà dit, ce scénario fonctionne sur le principe du « parc d'attraction ». Voici la liste des « attractions » vers lesquelles les PJs pourront aller pour trouver de l'aide. Elles ne sont pas toutes équilibrées entre le défi qu'elles représentent et les ressources qu'elles pourraient apporter. Par ailleurs, cette liste *n'est pas* exhaustive, elle ne prétend certainement pas limiter les joueurs à ces seules solutions et s'ils en trouvent de nouvelles, le MJ devra improviser pour les accompagner.

En plus des éventuels conseils de Manfred Brüms, les PJs se posant les bonnes questions (c'est-à-dire si les joueurs soulèvent ces questions à propos de telle région ou telle population à voix haute) auront le droit à un jet d'Intelligence ajusté à votre convenance pour se souvenir de telle ou telle information qui pourrait les aider.

Hilde Berens et ses pirates

Le premier lieu où les PJs pourront recruter des alliés sera la bande de pirate de Hilde Berens, réputée pour son insaisissabilité et l'audace de ses attaques. Elle hante toute la mer d'Alsaz et fait partie des soucis quotidiens des marchands et des scandins, refusant d'obéir aux Capitaines de Strasbug ou de Bazhel et de modérer son enthousiasme. Carys Brüms ou Dagmar pourront penser à aller chercher son aide.

Les personnages devront d'abord la retrouver pour pouvoir lui parler. Plusieurs solutions peuvent se présenter à eux (mais, encore une fois, ne sanctionnez pas leur inventivité) : suivre des bateaux de marchands et intercepter les bateaux pirates plus rapides, se faire eux-mêmes passer pour des marchands (ce qui ne devrait pas poser de problème avec l'aide de Carys Brüms), tenter de la suivre jusqu'à son repère dans les îles de la Schwarzwald… Si vous le souhaitez, c'est même Hilde Berens qui peut venir vers eux et les attaquer à l'improviste ; aux personnages d'arriver à l'arrêter pour négocier avec elle.

Pour cette négociation voilà ce que Hilde Berens peut apporter et ce qu'elle exige pour son aide. Elle peut accepter de servir temporairement sous les ordres de Brüms et de ses Capitaines en échange d'une immunité permanente, une fois la guerre terminée, c'est-à-dire qu'elle pourra attaquer n'importe que bâteau sans que celui-ci puisse recevoir l'aide extérieure de scandins.

Elle peut également accepter d'entrer définitivement aux ordres de Strasbug, mais elle demandera alors d'obtenir le titre de Capitaine et le statut d'homme libre à tous les membres de son équipage, dont une bonne partie sont des femmes – à négocier directement avec le Conseil des Capitaines.

En discutant un peu avec elle, les PJs se rendront compte qu'elle déteste les Granbretons et qu'elle les combattra de toute manière, mais que ses interventions risqueront de perturber les manœuvres scandines.

Les mutants de la Schwarzwald

C'est dans la Schwarzwald que les PJs pourront recruter le plus grand nombre de soldats pour leur guerre. En effet, deux clans de mutants se font la guerre parmi ses arbres malades et grotesques. Modo ou Volrad peuvent penser à cette possibilité.

Les Zarakn sont des hybrides d'araignées et d'humains, vivant dans le arbres et armés de sarbacanes ; ils tombent sur leur proie de manière à l'assommer ou l'affaiblissent progressivement à distance à coup de dards empoisonnés. Ils sont menés par une mutante, Armida, femme magnifique aux formes sculpturales et couverte d'une peau métallique de cuivre. Son frère et son ennemi juré, Belialus, est tout comme elle un mutant à la peau métallique – de l'argent – et au corps d'Apollon. Il dirige les Visqueux, des mutants qui tiennent autant de l'homme que du batracien et vivent, enterrés dans la vase des ruines d'une immense cité envahie par les marais.

Nul doute que vos PJs en maraude tomberont sur l'une ou l'autre faction, voire les deux en train de se battre. Ils peuvent tomber dans une embuscade d'un des deux clans et être délivrés par l'autre, ils peuvent eux-mêmes tomber sur un campement de mutants profondément endormis entouré d'alarmes grossières… A vous de décider. A vous de voir également quel clan vous souhaitez présenter à vos PJs.

Dans les deux cas, les mutants les ramèneront à leur chef (Armida ou Belialus), ne sachant qu'en faire. Quel que soit le chef des mutants à qui ils parleront, une parodie de protocole quasi religieux leur sera imposé : un dieu ou une déesse les interroge. C'est d'autant plus stupéfiant pour eux que l'être à qui ils parlent est terriblement beau, au milieu d'un peuple terriblement laid. Concernant l'affaire qui les amène ici, le discours sera dans les deux cas le même en substance : 1) nous n'avons pas besoin de vous, nous réussirons sans votre aide et les affaires de la mer d'Alsaz ne nous intéressent pas ; 2) finalement peut-être que vous pourriez nous servir à quelque chose, en l'occurrence éliminer ma sœur / mon frère, cet imposteur qui prétend régner sur la Schwarzwald à ma place, en échange de quoi, moi et mon peuple condescendrons à nous battre pour vous.

Assassiner le rival de l'allié des personnages sera une tâche ardue, ils sont protégés par leurs mutants et leurs peaux métalliques les rendent très résistants aux coups et aux attaques. Le plus facile serait encore de le faire tomber dans un piège (une fausse à feu, des explosifs…) ou une attaque surprise de nuit.

Si les personnages parviennent à leurs fins, les mutants du peuple vainqueur tiendront parole et se battront pour eux. Ils feront d'excellents guerriers et leur chef fera un leader parfait pour eux. Il faudra néanmoins leur fournir des bateaux et des marins peu farouches ou les faire combattre depuis la terre.

Arriver à réconcilier le frère et la sœur tiendra du miracle diplomatique, il faudra arriver à montrer en quoi ils ont le *plus grand intérêt* à collaborer et à ne pas s'entretuer. Néanmoins, le héros qui y arriverait serait récompensé par l'aide d'une double force armée.

N'oubliez pas de rendre l'approche et le voyage dans la Schwarzwald très pénibles. Les PJs s'écorchent à des ronces urticantes, pataugent dans la vase grise, attrapent des vers parasites qui grouillent sous leur peau… Pensez également à utiliser certaines rencontres de la partie *Impromptus* ci-dessous, de la page 223 du livre de base de *Hawkmoon* ou encore du *Bestiaire de la Schwarzwald*, page 50-51 de l'Atlas Germanique, si vous avez accès à celui-ci (j'ai un faible pour les crabes radioactifs géants enterrés sous la vase et qui surgissent devant leurs proies, ainsi que pour les cerfs aveugles poussant des ricanements humains).

Les goules de Mulhouz

Encore un lieu où recruter des alliés et des alliés de poids puisque les goules de mer peuvent nager, s'attaquer à l'improviste aux navires ennemis, mener en amont des actions de guérilla, poser éventuellement des charges… Modo, Dagmar et Septime peuvent y penser.

Il n'y a pas de difficulté à les retrouver, Mulhouz est très bien située sur les cartes maritimes et les carcasses des bateaux coulés à proximité en signalent aisément le danger. La vraie difficulté repose dans la capacité à approcher Mulhouz et à communiquer avec les goules de mer sans se faire dévorer. Pour cela, la meilleure tactique sera sans doute d'arriver aussi désarmé que possible (Dagmar devrait penser à enlever son trophée) et de tenter d'inspirer la confiance. L'échange avec les goules, dans cette jumelle décrépite et macabre de Strasbug, peut représenter un moment très intéressant de jeu : les goules ont non seulement une voie et un maintien très particulier, mais sont aussi très étonnées et très méfiantes de ces humains qui viennent requérir leur aide, après les avoir si longtemps chassées et détestées. Elles ne comprennent pas vraiment cette histoire de granbretons et ne sont sensibles à aucun discours sur la liberté ou la sauvegarde de la mer d'Alsaz. L'interlocuteur des PJs sera

vraisemblablement Barkal'Gor, meneur des goules de mer, qui a également fort à faire avec les deux clans de mutants de la Schwarzwald.

Comme on l'a dit, elles feront un atout de poids contre les Granbretons, qui ne disposent pas de leur pareille. Cependant, elles exigent un prix à la hauteur de leur efficacité et correspondant à ce qu'elles sont : dix jeunes femmes et dix jeunes hommes devront leur être livrés chaque année à la même date ; un paiement d'avance est obligatoire. Par ailleurs et pour faire bonne mesure, elles exige que la chasse aux goules soit punie de mort ; cela doit prendre effet immédiatement (si vous êtes réellement sadique, les goules peuvent avoir capturé des chasseurs et demandent aux PJs de les exécuter devant elles, pendant qu'ils implorent pitié en pleurant). Laissez les personnages négocier et mariner dans leur jus.

Les Cités Franches

Les trois grandes villes portuaires de Wiesbad, Meerburg et Neudarm située tout au Nord de la mer d'Alsaz ne sont pas une piste très efficace. A quelques journées de navigation de Köln et de la flotte granbretonne, elle est déjà fortement influencée par l'Empire Ténébreux qui y a établi des comptoirs commerciaux et une ambassade.

Carys Brüms ou Eskarina Leder pourront trouver éventuellement des amis de leurs pères respectifs ou des connaissances qui pourront les introduire auprès d'un prince-marchand sympathisant pour l'Alsaz. Il sera prêt à leur vendre des navires, des armes et des vivres à bons prix, ce qui est déjà une marque d'amitié, étant donné la mainmise des Granbretons et leur surveillance de l'endroit. Aux personnages de trouver un moyen de faire transiter tout ceci jusqu'à Strasbug, notamment alors que le Nord de l'Alsaz est partiellement recouvert de glace.

Si vous souhaiter compliquer la situation, des masques de bête peuvent reconnaître les PJs ou leurs origines alsazienne et leur donner la chasse.

Le maître du Haut Château

Le Haut Konigsbug est un lieu de légende pour tous les marins de la mer d'Alsaz. Carys Brüms, Dagmar ou Septime d'Avelon pourront avoir entendu dire que cette île surmontée d'un château fort majestueux était hantée, qu'on y entendait des cris et des pleurs, et que beaucoup des téméraires qui ont osé y accoster n'en sont pas revenu.

L'île est recouverte d'une forêt dense d'épineux, que nul chemin ou faille ne traverse. Des toiles d'araignées envahissent les lieux et barrent le chemin des voyageurs, créant un sous-bois sombre et couvert de cadavres d'oiseaux marins pris dans les fils. Des araignées de toutes tailles et de toutes formes et couleurs vivent dans ces bois : des myriades d'épeires comme des têtes d'épingle, un troupeau de mygales comme des chiens ou des tarentules monstrueuses, grosse comme des vaches ; elles ne sont nullement agressives, sauf si on les menace – volontairement ou involontairement – ou si un personnage se prend dans une toile et s'y agite. S'approcher du château est d'autant plus difficile qu'il est construit sur une hauteur et que l'ancienne route qui y menait s'est éboulée.

Son portail a complètement pourri depuis longtemps et n'a pas été remplacé. A partir du moment où les PJs entrent dans la cour, les araignées se font plus menaçantes, tentant de les repousser, voire de les mordre. Une silhouette ramassée les observe depuis une fenêtre sombre. Elle les apostrophe s'ils persistent, en leur ordonnant de quitter les lieux. Les PJs devront user de toute leur diplomatie pour pouvoir s'en sortir et ne pas devoir se battre pour défendre leur vie. Faire valoir leur amitié avec Manfred Brüms ou le fait que l'un d'entre eux est un mutant, tout en refusant de faire du mal aux araignées sont différentes façons d'apaiser la méfiance de leur interlocuteur, Zondar.

En effet, l'homme qui leur parle s'appelle Zondar. Il s'agit d'un mutant ayant grandi ici ne supportant pas la lumière du jour, petit, obèse et laid à l'extrême. Disposant d'une

empathie très forte avec les araignées et fasciné par elles, il les élève dans le Haut Konigsbug et crée constamment de nouvelles espèces. Grâce à elle, il crée des tissus et des tapis d'une beauté stupéfiante, qu'il pend et entrepose dans toutes les pièces du château. Il a également réussi à construire un dirigeable qui lui permet de se déplacer de nuit dans toute la mer d'Alsaz.

Zondar est méfiant mais c'est loin d'être un imbécile, il se rend bien compte que les Granbretons pourraient bombarder le Haut Konigsbug et incendier ses forêts s'ils arrivent jusque là. Si les PJs parviennent à discuter face à face avec lui et sans tenter de l'embrouiller ou de le mépriser, il acceptera de collaborer avec eux. Pour son aide, il veut cependant obtenir le statut d'homme libre, que seul le Conseil des Capitaines pourrait lui donner. Il n'a rien besoin d'autre. Les PJs devront donc servir d'intermédiaire et négocier cette exception ; s'ils sont convaincants, le Conseil pourra exiger de rencontrer Zondar : il viendra de nuit, dans son dirigeable et habillé des vêtements les plus beaux et les plus chatoyants qu'il possède – ce qui n'est pas peu dire – et tâchera de les convaincre de sa valeur et de son honneur.

Ces efforts ne seront pas vains. En effet, Zondar peut produire à la demande des tissus rares ou de grande qualité : les personnages devront cependant faire un choix entre différentes options, puisque le temps leur est compté. Voilà quelques idées auxquelles ils pourraient penser ou que Zondar pourrait leur donner ; encore une fois, ne sanctionnez pas les idées farfelues mais réalisables que pourraient avoir vos joueurs. imposez-leur alors plutôt des efforts supplémentaires pour les réaliser (typiquement, faire monter des araignées sur un drakkar pour leur apprendre à combattre : c'est possible mais il faudra prendre du temps pour les dresser et vaincre les craintes de Zondar qui a peur de laisser partir ses « petites chéries » et refusant qu'on les envoie au suicide).

- Créer des cordes et des voiles solides, légères et ininflammables, qui permettraient de rendre les bateaux scandins plus rapides et moins vulnérables aux lance-feu granbretons
- Créer des cocons de grande taille qu'Eskarina Leder pourrait remplir de gaz plus léger que l'air et créer ainsi une armada de petits dirigeables semblables à celui de Zondar
- Créer des armures solides et légères en toile d'araignée (pas plus d'une centaine) ; équivalentes d'armures lourdes sans les pénalités (protection 1d10+2), permettant de flotter
- Créer des millions de petits cocons étanches et légers, que les Scandins pourraient charger dans leurs cales et rendre ainsi leurs navires beaucoup plus difficiles à couler

Les Chevaliers de l'Art

L'Ordre des Chevaliers de l'Art réunit des guerriers aguerris et sensibles à la fibre artistique souhaitant sauver le peu de beauté qui a résisté au Tragique Millénaire. Il réside sur l'île de la Cathédrale, très au Nord de la mer d'Alsaz, là où des mains mystérieuses et depuis longtemps disparues l'ont déplacée pierre par pierre pour la sauver des eaux et y ont abrité de nombreux chefs-d'œuvre artistiques et littéraires de l'humanité. Ils sont dirigés par Nil Becket, le fondateur de l'Ordre et ami de Mandred Brüms (ce que pourrait savoir Carys Brüms).

Les personnages n'auront aucun mal à trouver la Cathédrale, trônant majestueusement au-dessus des eaux de la mer d'Alsaz. Voyez la couverture du supplément *La France* pour plus de détails. Tous les marins pourront rappeler que l'île est interdite, y accoster sans autorisation est puni d'exécution sommaire ; par ailleurs, obtenir une autorisation demande des contacts hauts placés et une longue attente. Les PJs devront donc risquer le tout pour le tout et braver l'autorité de Nil Becket.

Le Sud de l'île est composé de récifs et de hautes falaises dominées par la façade de la Cathédrale. Le relief descend en pente douce jusqu'au Nord, bordé de plages de galets. L'intérieur des terres est couvert de champs et de maisons des paysans travaillant pour l'Ordre. Ces derniers s'enfuiront à l'approche des personnages et iront chercher des chevaliers ; les PJs devront parlementer longuement et surtout mettre en avant leur amitié avec Manfred Brüms pour qu'on accepte de les laisser en vie et de leur permettre de rencontrer Nil Becket – sans armes, cela va sans dire.

L'Ordre est installé dans une série de baraquement accolés à la Cathédrale. Le chef d'œuvre de l'art gothique germanique leur sert à la fois de musée, de salle de conseil et de terrain d'entraînement. En ce moment, Nil Becket donne au milieu de la nef un cours d'escrime à de jeunes recrues. N'hésitez pas à décrire l'atmosphère singulière de l'intérieur de la Cathédrale, la splendeur et la solennité du bâtiment lui-même, auquel s'ajoutent plusieurs millénaire d'érosion, de restauration et de rafistolage ainsi que la magnificence et la richesse scintillante des trésors de l'art des hommes assemblés dans ses alcôves de grès rose. Le bâtiment est d'autant plus mystérieux que presque plus personne ne dispose des codes et des références pour comprendre les vitraux, les sculptures et les représentations diverses et renforce donc le sentiment de puissance cachée de la Cathédrale.

Il n'est pas difficile de discuter avec Nil Becket, tant que l'on reste respectueux de son Ordre et de son œuvre. Vieil allié et ami de Manfred Brüms, il aidera volontiers les PJs. Lui et son Ordre ont prévu de combattre les Granbretons en première ligne, aux côtés des scandins. Il ne craint en réalité que deux choses, pour lesquelles les PJs pourraient proposer leur aide. Tout d'abord il ne sait où entreposer les œuvres d'art et les livres que contient la Cathédrale, et il ne sait pas où mettre à l'abri ses paysans (qu'il se sent devoir protéger de toutes ses forces) ; il ne sait que trop bien que ses gens seront massacrés et réduits en esclavage s'il les laisse ici et que ses œuvres d'art seront profanées et dispersées dans les maisons de Londra pour le bon plaisir des seigneurs granbretons. Par ailleurs, il ne sait que faire de la Cathédrale elle-même : il ne dispose ni du temps ni des moyens technologiques nécessaires pour la faire déplacer ; il a lu d'anciens textes parlant de champs de force, mais il ne sait où en trouver, ni comment les mettre en marche et les alimenter suffisamment longtemps. Aux PJs de lui proposer des solutions ; ils peuvent essayer d'évacuer les paysans vers Saverne ou vers la communauté écologiaste des Vosges et d'y entreposer les œuvres en question, ils peuvent essayer de trouver de l'aide auprès de Sygma, l'ordinateur de Bazhel. En l'absence de solution, les œuvres et les paysans seront envoyés à Bazhel, jusqu'à la fin du conflit : les paysans seront désorientés et sans ressources et les œuvres souffriront du voyage et des mauvais conditions de conservation. L'île de la Cathédrale sera laissée déserte en espérant que les Granbretons feront le moins de mal possible au bâtiment.

En échange de leur aide et de leurs efforts sincères, Nil Becket pourra leur apporter deux choses. D'une part il pourra leur donner en trois jours un entraînement poussé dans une méthode de combat traditionnelle (épée, lutte, bouclier, hache…), ce qui leur apportera un bonus de 20% dans une des compétences associées. D'autre part, il peut leur donner accès aux équipements technologiques et aux ouvrages liés qu'il a à sa disposition : ce sera surtout utile pour Eskarina Leder, qui pourra ainsi étendre son savoir et surtout le mettre en pratique si elle prend du temps (à décider en fonction de ce qu'elle souhaite construire).

Le bois volant

Carys ou Eskarina pourront se rappeler que le port de Saverne ne donne plus signe de vie depuis quelques semaines. En se rendant sur place, l'endroit est lugubre, des traces de massacres sont visibles et les survivants se cloîtrent chez eux et repoussent les étrangers. Des démons à tête de monstres – comprenez des soldats de l'Ordre du Requin – ont attaqué le village et ont torturé plusieurs hommes avant de partir avec eux dans la montagne.

En suivant leur trace, les PJs se rendront compte qu'ils les ont emmené dans le cœur de la forêt et ont installé un camp provisoire à partir duquel, ils obligent ces hommes à exploiter pour eux la forêt en abattant certains arbres très particuliers. Un scientifique de l'Ordre du Serpent les accompagne ; c'est lui – Théodor Umbria – qui a découvert durant ses voyages une espèce mutante d'épineux, plus légère que l'air. En effet, lorsqu'on les coupe et qu'on les fait sécher consciencieusement, les troncs commencent à dériver doucement. Jusque là, les habitants de Saverne n'en avait jamais parlé à personne parce que ce bois n'est pas assez solide pour faire des bateaux ou des meubles qui tiennent, mais Umbria a vite compris le bénéfice qu'il pourrait en tirer en créant à peu de frais des navires aériens, qui pourraient accompagner les Corbeaux et les Papillons dans leurs attaques célestes. Pas besoin de carburant, pas besoin de gaz rare et difficile à manier, jusque construire des navires avec ce bois.

L'action des PJs sera ici très simple : éliminer les Granbretons en leur tombant dessus par surprise. Il y a dix soldats de l'Ordre du Requin, féroces et violents et Théodor Umbria, armé d'une baguette lance-éclair (une technologie qu'Eskarina pourrait vouloir étudier !). Les villageois en esclavage sont au nombre d'une vingtaine, mais ils ne savent pas tenir une arme et sont trop affaiblis pour pouvoir se battre.

Si les PJs parviennent à les libérer sans faire de morts parmi eux, ils seront ravis de participer à l'effort de guerre et de prouver leur loyauté à Manfred Brüms en construisant à l'aide de ce bois des bateaux volants ou des machines du même genre.

La mouche du coche

C'est *la* partie dédiée au personnage de Septime d'Avelon, celle pour laquelle il sera le plus utile. En effet, plutôt que de se rendre plus forts et plus puissants, les PJs pourraient vouloir affaiblir leur adversaire en s'infiltrant dans leur camps. S'approcher de Köln et se son port en état de guerre sans se faire reconnaître est difficile mais réalisable, se procurer des vêtements et des masques ne devrait pas être trop difficile. L'étape la plus dure de cette infiltration sera d'arriver à passer la barrière du langage secret qu'utilise chaque Ordre ; heureusement, Septime connaît parfaitement celui de l'Ordre du Serpent de Mer et pourrait essayer d'en enseigner les rudiments.

Voici quelques unes des actions auxquelles pourraient penser les personnages pour casser l'organisation granbretonne ou miner leur moral :

- Induire le désordre entre les différents Ordres, qui sont au moins en concurrence, sinon en conflit. Des Requins enivrés peuvent être excités jusqu'à devenir des fou-furieux. Des officiers de l'Ordre du Serpent de Mer peuvent croire que ceux de l'Ordre du Poisson méprisent leurs directives (et hop ! une missive modifiée). Les soldats de l'Ordre du Papillon, particulièrement têtes brûlés, désobéissants et dangereux peuvent être utilisés pour créer le désordre et une mauvaise ambiance entre les soldats granbretons.
- Voler le masque du Connétable de l'Ordre du Requin qui dirige ces troupes, Ajer, est une opération très périlleuse, efficace (le Masque de notre seigneur a disparu) et qui vaudra au PJ le respect d'Hilde Berens en particulier et de tous les habitants de la mer d'Alsaz en général qui connaissent un tant soit peu les

Granbretons. Voler les étendards des Ordres pourrait avoir un effet comparable.

- Les PJs pourront aussi envisager des opérations plus classiques de sabotage : faire pourrir les réserves d'eau et de nourriture, libérer les esclaves et les relâcher dans Köln pour miner la confiance des habitants, faire couler des bateaux, répandre une épidémie parmi les soldats…

Cette mission est à la fois très efficace et très, très dangereuse. Les Granbretons ne sont pas des imbéciles et comprendront rapidement qu'il y a des intrus parmi eux. Ils essayeront de les coincer au plus vite en se surveillant de manière paranoïaque les uns les autres et en veillant en particulier à leurs langages secrets. Se faire arrêter signifierait un sort proche de la mort pour les personnages.

Bazhel

Bazhel, citée fortifiée construite sur les chutes du Rhin et siège de l'Ordre de l'Anneau de Fer, est l'alliée historique de Strasbug et de Manfred Brüms. Les PJs ne trouveront pas ici de troupes supplémentaires à faire combattre, puisque Rolf Jung, Grand Capitaine de Bazhel, prépare ses troupes à la bataille et équipe ses navires, en accord avec Manfred Brüms.

Ici, ce sont sans doute Eskarina Leder, Carys Brüms et Volrad qui pourront être les plus efficaces. Eskarina Leder possède de part son père et ses origines de nombreux contacts parmi les mécaniciens et les marchands de Bazhel et pourra aller réclamer leur aide, avec l'appui politique et financier de Carys Brüms ; plus encore que dans les Cités Franches, les marchands seront prêts à vendre leur marchandise à prix coûtant (ils savent aussi qu'ils risquent de la voir confisquer de toute manière) ; les mécaniciens, correctement payés, seront prêts à travailler sur différentes armes ou savoirs technologiques si Eskarina Leder accepte de leur céder quelques uns de ses secrets qui l'ont rendue célèbre.

Carys Brüms et Volrad pourront tenter des manœuvres d'approche diplomatiques de Rolf Jung pour le convaincre de leur accorder une audience. S'il se sent suffisamment en confiance, il pourrait leur proposer de converser avec Sygma, l'esprit énigmatique enterré dans une crypte loin sous Bazhel (en fait un super-ordinateur datant du Tragique Millénaire). La rencontre avec Sygma est étrange : les PJs, guidés par Rolf Jung, descendent un long escalier en colimaçon en béton, par endroit écroulé et finissent pas accéder, après plusieurs contrôles (portes cloutées gardées par deux berserkers, vérification d'identité, sas de décompression…) à une immense cave aux murs parcourus de circuits électroniques. Sygma ne demande rien mais peut leur apporter tout son savoir. Là aussi Eskarina Leder sera la grande gagnante : les ressources scientifiques de Sygma sont quasiment infinies, tout comme sa patience et ses capacités pédagogiques. Les deux seules limites seront finalement le temps et les facultés mentales d'Eskarina Leder, qui bien que comblée et riches de nombreux savoir, ne pourra pas tous les emmagasiner.

Les écologiastes et les forces de la nature

Au Sud des Vosges, au plus profond de la forêt vit une communauté d'écologiastes dont est issu Volrad et de laquelle il s'est exilé. Y revenir ne lui est pas difficile, il pourra retrouver les pistes et les lieux qu'empruntait sa tribu, et la forêt des Vosges est loin d'être aussi dangereuse que la Schwarzwald. En revanche, repartir de cette forêt sera beaucoup plus difficile. Les écologiastes, survivants des apocalypses du Tragique Millénaire et défenseurs acharnés des forêts et de la nature, ne sont pas des tendres. Ils tendront une embuscade dès que possible aux PJs et les attaqueront s'ils ne prennent pas la peine de se signaler et de montrer qu'ils sont pacifiques. Couverts de terre, de peaux d'animaux, utilisant des flèches et des armes en silex, les écologiastes sont des chasseurs hors-pairs, qui savent se dissimuler dans les arbres et s'approcher de leur proie sans être rien de plus que des ombres.

Si les PJs arrivent à engager la conversation plutôt que le combat, les écologiastes seront hautains et agressifs, se souciant peu de ce qui peut bien arriver au monde tant qu'on ne touche pas à leur forêt et à leur mode de vie – après tout leurs ancêtres ont très bien survécu en laissant le monde courir à sa perte et les hommes s'entretuer dans des guerres futiles depuis longtemps oubliées de tous. Les PJs devront sortir tout leur arsenal diplomatique pour vaincre leur méfiance et les convaincre qu'ils doivent s'allier à eux : les écologiastes sont des idéalistes qui n'ont besoin de rien et veulent surtout qu'on les laisse en paix. Mentionner le fait que les Granbretons visent à dominer le monde entier et à le formater méthodiquement à leurs désirs pourrait faire bouger les plus sages des écologiastes qui se rendent bien compte qu'à long terme leur survie – la chose qui compte le plus pour eux – dépend des affrontements qui vont avoir lieu. Que les Granbretons soient des pollueurs qui exploitent toutes les sources d'énergie à leur disposition – notamment le bois des forêts – en ne se souciant que de leurs désirs pourrait également faire bouger les écologiastes les plus radicaux, au sang chaud.

Si les PJs arrivent à faire bouger les écologiastes et à les convaincre de sortir de la forêt, ceux-ci refuseront de monter sur un bateau : les plus vieux et les plus puissants d'entre disposent, à l'image de Volrad, de pouvoirs leur permettant de faire venir à eux des brochets. Ils leur sacrifieront des prisonniers qu'ils avaient gardés jusque là en vie en échange de leur aide durant la bataille à venir, comme troupe et comme fauves de combat. Certains d'entre eux pourraient être capables de modifier le temps, de faire appel aux forces tectoniques et ainsi de faire apparaître des volcans… Parmi d'autres, voici deux explications possibles qui ne s'excluent pas : 1) ces écologiastes sont de saints hommes, bénis et reconnus par les forces de la Nature, ils peuvent donc interagir avec elles et leurs demander de l'aide 2) ces écologiastes sont des mutants d'une espèce rare, dont les mutations sont invisibles et dues à la longue tradition de suppression des nouveaux-nés trop malformés.

Si les PJs n'arrivent pas à faire bouger les écologiastes, ces derniers pourront néanmoins les aider : ils seront réellement ravis de pouvoir accueillir des réfugiés (venant notamment de l'île de la Cathédrale, voir plus haut) s'ils ont la possibilité de leur imposer leur mode de vie et de prêcher leurs croyances.

Vis-à-vis de Volrad, ils oscilleront entre le rejet le plus total et une grande curiosité, malgré tout très intéressés par les évolutions du monde extérieur, eux qui vivent dans un monde toujours identique et figé. Si Volrad fait une démonstration pacifique de ses pouvoirs (en chassant un ours par exemple), il aura toute leur attention quelque soit son passé.

Les écologiastes se méfient énormément des mutants, ayant très peur de se souiller à leur contact et d'attraper des mutations qui mettraient en péril leur survie. Ils seront donc très angoissés par la présence de Modo et le rejetteront violemment s'il s'adresse à eux.

Impromptus

Voici quelques éléments apéritifs que vous pourrez servir à vos personnages en fonction des lieux et des rencontres. Ces rencontres n'ont pas d'autre but que d'agrémenter leur voyage et rehausser un peu le défi, s'ils s'en sortent trop bien.

En brochet

Alors que les PJs naviguent doucement, leur voilier se met à tanguer doucement, puis de plus en plus fort. En se penchant par-dessus bord, ils peuvent apercevoir de grandes formes noires qui heurtent le bateau. Les éventuels nageurs, surtout s'ils sont blessés, sont attaqués et peut-être emportés par le fond par des brochets gigantesques, entre la taille d'un gros chien et celle d'un cheval, produits de l'évolution délirante du Tragique Millénaire. Aux PJs d'arriver à les faire fuir, à s'enfuir et de sauver les malheureux qui auraient pu tomber par-dessus bord.

Le bateau goule : sauve qui peut !

Alors que les PJs naviguent sur les eaux froides de la mer d'Alsaz, ils aperçoivent un bateau immobile et silencieux, au loin. En s'approchant, ils se rendent compte qu'il penche sur le côté. Son pont est désert et ses voiles déchirées, il est entouré à sa base d'une couche de glace et couvert de givre. En l'abordant, les PJs ne sentent rien, n'entendent rien… jusqu'au moment d'entrer la cale sombre, froide et envahie de goules de mer ! Une goule de plus que le nombre de PJs. Sauf intervention particulièrement intelligente, la rencontre tournera au combat, que les PJs devraient gagner sans difficultés (ce sont des PJs, que diable !). Ces goules ont attaqué un bateau de pêcheur et après en avoir dévoré les occupants, en ont fait leur nid. Si vous voulez être dur avec les PJs, les goules peuvent avoir laissé derrière elles un pêcheur survivant, « engrossé » par un parasite qui le tuera dans quelques heures en jaillissant de son bas ventre ; qu'en feront les PJs, ignorant peut-être son sort ou, s'ils le connaissent, sachant qu'il représentera de toute façon une menace d'ici peu ?

Cet événement pourrait servir à montrer aux joueurs que les goules de mer sont des êtres intelligents : les PJs pourraient retrouver des objets manufacturés et un abri sommaire fait de peaux d'êtres humains et de vêtements volés au fond du bateau. Un PJ opportuniste pourrait en conclure qu'il y a une alliance à conclure avec les goules.

Le masque du crapaud

Les marécages des côtes de la mer d'Alsaz ne sont pas sûrs. En effet, les généraux granbretons ont envoyé des escouades d'éclaireurs de l'Ordre du Crapaud pour repérer les lieux et cartographier l'ensemble. Les PJs peuvent tomber sur eux alors qu'ils sont en train de faire une halte à proximité d'une côte – l'Ordre du Crapaud étant notoirement amphibie – ou alors qu'ils pataugent dans la vase de marais.

Rappelons que les éclaireurs de l'Ordre du Crapaud sont peu agressifs et ne font pas durer un combat s'ils peuvent l'éviter ou l'achever rapidement. Les capsules appelés bubons qui couvrent leurs combinaisons contiennent des gaz dont les effets sont variés : gaz soporifiques, empoissonnés, décharge de lumière, nuage de fumée pour permettre la fuite…

Granbretons en chasse

Si les choses se passent décidemment trop bien pour les PJs, vous pouvez leur mettre encore cet événement dans les pattes : les Granbretons ont décidé, eux aussi, d'aller se chercher des alliés dans la mer d'Alsaz. Ils vont donc approcher la plupart des éléments donnés ci-dessus et leur promettre monts et merveilles pour obtenir leur aide – et surtout la soustraire aux personnages. Il se peut même qu'une des parties fasse monter les enchères entre les deux camps pour obtenir le plus possible des deux.

La bataille d'Alsaz

Cette dernière scène conclut le scénario en faisant la synthèse de tout ce que les personnages auront réussi et des troupes et ressources qu'ils auront réunies autour d'eux. Qu'elle soit épique, grandiose et pleine de nobles sacrifices : il s'agit de la bataille pour défendre l'Alsaz après tout !

N'hésitez pas à en rendre son atmosphère un peu désespérée et la violence des combats qui entraîneront certainement la mort probable de plusieurs PJs. La mer devient rouge de sang. Les bateaux granbretons, majestueux et noirs, résonnent de chants de guerre lugubres. Les bateaux s'entrechoquent et les hommes meurent les uns après les autres. Il n'est pas possible de s'arrêter pour repêcher les survivants tombés à l'eau : ils sont trop nombreux et frigorifiés, ils ne pourront que nous retarder… Au milieu des débris de bois, les brochets dévorent les cadavres et les goules de mer emportent les blessés.

Rapport de force

Manfred Brüms, en unissant Strasbug à Bazhel et en convoquant tous les hommes valides capables de se battre, arrive à réunir 20 000 soldats, dont 3 000 berserkers et 2 000 mercenaires de l'Anneau de Fer. Sa flotte compte un millier de Serpents des Glaces emportant chacune une vingtaine de marins et de soldats et dix galères plus grosses et moins maniables, servant de fer de lance aux assauts.

Face à lui, les légions granbretonnes compte 3 500 soldats de l'Ordre du Requin, 2 500 soldats et marins de l'Ordre du Poisson et 2 000 marins et officiers de l'Ordre du Serpent de Mer. A cela s'ajoutent 1 000 éclaireurs de l'Ordre du Crapaud et 200 soldats de l'Ordre du Papillon, 50 pilotes de l'Ordre du Corbeau et une vingtaine d'artilleurs embarqués de l'Ordre du Troll. En terme de matériel, 500 galères lourdement armées sont commandées par dix grands galions qui transmettent et dispensent les ordres et encadrées par 20 ornithoptères de classe Dragon.

Si vous le souhaitez, vous pouvez rajouter des troupes un peu plus exotiques comme des mutants amphibies issus d'expériences de l'Ordre du Pélican, des assassins de l'Ordre de l'Araignée, un sous-marin expérimentale des porteurs de lance-flamme membres de l'Ordre du Dragon ou des troupes d'élites des Ordres du Lion, du Loup ou même de la Mante.

Dans ce rapport, Manfred Brüms est perdant : s'il a un léger avantage du nombre, ses guerriers sont moins bien équipés, moins bien entraînés et moins disciplinés que les Granbretons. L'intervention des PJs est donc décisive pour faire changer le cours des choses. Voilà à titre indicatif quel poids peut peser chacun des éléments susmentionnés.

Hilde Berens et ses pirates (500 combattants en bateau et armés), les mutants de la Schwarzwald (1000 combattants sans bateau mais menés par un chef puissant et charismatique) et les goules de Mulhouz (2 000 combattants dangereux mais indisciplinés) sont tous des guerriers de qualité. Arriver à s'allier à un de ces groupes permettra d'être un peu plus tenace durant la bataille ; à deux on rétablira l'équilibre dans le rapport de force ; à trois, la victoire est très proche ! Evidemment, les relations des PJs avec ces différents groupes et leur utilisation dans la bataille pourront changer grandement leur efficacité.

Les négociations avec les Cités Franches, Zondar et le bois volant de Saverne permettront de combler le retard technologique dans les mêmes proportions. Ici plus encore que précédemment, l'utilisation plus ou moins intelligente et ingénieuse des PJs pourra changer leur influence.

A vous de juger, en fonction des actions des personnages, comment les trois derniers éléments pèseront dans la bataille (La mouche du coche, Bazhel et les écologiastes).

Ordres de bataille

Nous sommes dans un univers héroïque : il est essentiel que les PJs puissent avoir une réelle influence sur la bataille, soit en suggérant de bonnes ou de moins bonnes idées, soit en prenant eux-mêmes part à la bataille.

Avant la bataille, dans l'organisation : prévoir des bateaux pour soigner les blessés et assurer les arrières, donner des ordres particuliers pour surprendre les Granbretons, galvaniser les troupes alsaziennes…

Pendant, durant la bataille en ayant la possibilité d'actions héroïques, mais dangereuses et mortelles : éperonner ou aborder un des bateaux amiraux des Granbretons pour décapiter le commandement, tenter une action commando pour placer une charge de poudre noire, sauver Manfred Brüms ou Rolf Jung d'une mort certaine, arracher l'étendard ennemi pour le démoraliser…

N'oubliez pas que le combat peut se jouer à différents niveaux : sur la mer, contre les bateaux ennemis, dans les airs contre les Corbeaux et les Papillons qui bombardent la mer et assaillent les Scandins, sous l'eau, en s'approchant aussi discrètement que possible des bateaux ennemis.

Comme précédemment, laissez les joueurs développer et mettre en place leurs idées, aussi farfelues soient-elles, pourvu que leurs personnages s'en donnent la peine. Mettez leur des bâtons dans les roues et rendez leur victoire d'autant plus savoureuse !

Résolutions possibles

A vous d'estimer en tant que MJ quelle est l'issue de la bataille d'Alsaz. Si les PJs ont amassé de nombreux alliés autour d'eux, qu'ils ont pris des risques durant la bataille et ont tenté des actions dangereuses et y sont parvenus, alors c'est un triomphe. Si vous avez du mal à vous décider entre les deux issues possibles, si les exploits des PJs voisinent des échecs désastreux, alors il s'agit d'un nul, les deux forces se retirent pour panser leurs plaies. Si les PJs ont accumulé erreur sur erreur, qu'ils n'ont pas sur faire preuve de diplomatie et de courage dans leurs actions, alors n'hésitez pas à le marquer par une défaite infamante de la bataille.

Si les forces alsaziennes triomphent, alors c'est la fête ! L'Alsaz est sauvée, pour un temps au moins, et devient le symbole en Europe de la résistance à l'envahisseur granbreton. Les PJs sont comblés d'honneur, de richesses et de gloire – même Modo le mutant – et deviennent des héros qui pourront unir l'Europe autour d'eux si vous décidiez de jouer une suite à ce scénario. Mais les Granbretons sont toujours là et la colère du Roi-Empereur ne tardera pas à s'abattre sur l'Alsaz…

Si la fin de la bataille est indécise, elle laisse un goût amer aux personnages. Non seulement l'eau de la mer d'Alsaz est rouge de leur sang et de celui de leurs alliés, mais les Granbretons n'ont pas pu être réellement repoussés. Ca peut être la version de la *stroyline* du supplément La France qui prévaut : les Granbretons sont repoussés mais devant l'ampleur du massacre, la duchesse de Loreine, vieille amie de Manfred Brüms l'incite à capituler pour éviter un plus grand massacre. L'Alsaz, comme bien d'autres régions, tombe sous le joug granbreton.

Si la bataille est une déroute et une défaite totale, alors tous ceux qui ont participé à la bataille sont tués ou réduits en esclavage. Les PJs les plus chanceux meurent sous une lame granbretonne, les autres deviennent les objets sexuels du Connétable de l'Ordre du Requin ou le plat de résistance vivant durant l'orgie de l'Ordre du Serpent de Mer. La Cathédrale est dynamitée après plus de 4 000 ans d'une existence magnifique. Les populations conquises sont humiliées et massacrées. L'Alsaz s'ajoute à la liste des régions dévastées par l'Empire Ténébreux et qui ne se relèveront jamais de son passage.

Carys Brüms, fille de chef pirate-marchand

Les bras et les jambes fines et musclées, le menton volontaire et le regard sûr, vous êtes une vraie fille de chef scandin. Vos habits reflètent la dualité que vous portez avec vous : un foulard de pirate retient vos cheveux coiffés à la mode des marchands ; vos vêtements mêlent le luxe des commerçants et la simplicité des barbares scandins ; vos bijoux alternent bracelets torsadés et bagues clinquantes ; votre sabre d'abordage voisine une bourse bien remplie. Vous portez à la main droite la bague qui certifie que vous êtes bien la fille de Manfred Brüms, Grand Capitaine de Strasbug. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous hésitez toujours quelques instants ; puis après avoir déterminé s'il s'agit au fond d'un ennemi à dépouiller ou d'un partenaire avec qui négocier, vous passez à l'action.

Fille de Manfred Brüms : tout un titre, toute une histoire ! Vous êtes la dépositaire d'un héritage doublement grand. Il y a d'abord celui de vos ancêtres scandins, descendus il y a bien longtemps du grand Nord pour conquérir la mer d'Alsaz et s'imposer en maîtres des lieux leur force et leur courage. Conserver leur pouvoir n'a pas toujours été facile, tant la concurrence est rude pour cette région sur le passage des grands axes commerciaux européens. La convoitise des grands duchés et royaumes voisins a souvent menacé la communauté scandine, mais ne l'a jamais abattue ! Par ailleurs, vous devez faire honneur à la réputation de héros et de grand leader que votre père qui a unis toutes les tribus de la mer d'Alsaz et a su gagner le respect de ses voisins.

Vous allez montrer au monde que vous ne déméritez pas ! Vous avez de grands projets pour l'Alsaz, vous souhaitez la développer et en faire un partenaire commercial essentiel en Europe. Le premier pas pour cela sera de mettre sur pied des alliances économiques avec ses voisins et les grandes compagnies marchandes. La seconde étape sera de garantir la sécurité à tous les marchands faisant des affaires sur la mer d'Alsaz – vos bien aimés compatriotes scandins devront apprendre à réfréner leurs ardeurs… Enfin, vous projetez de développer Strasbug pour en faire un comptoir commercial digne de ce nom, et peut-être, un jour d'en ouvrir sur tout le long des côtes alsaziennes. Il ne se passe pas un jour sans que vous travailliez d'une façon ou d'une autre à l'une de ces trois étapes de votre grand projet.

Hélas, la route est encore bien longue, et la mer d'Alsaz reste encore peuplées de bien des pirates, des mutants et des goules de mer pour en faire un lieu propre au commerce. Les Scandins que vous êtes appelées à diriger un jour sont sans doute la première menace que les marchands ont à affronter. Vous-même devez composer avec eux pour vous garder leurs bonnes grâces en pillant de temps en temps l'un ou l'autre navire – pas que ça vous déplaise, au contraire, mais c'est toujours mauvais pour une réputation. Vous aimeriez arriver à les discipliner suffisamment pour qu'ils concentrent leurs forces contre les ennemis de l'Alsaz, au premier rang desquels les ignobles mutants de la Schwarzwald. Vous aimeriez faire évoluer, sinon disparaître cette stratification homme libre / esclave / étranger, ne serait-ce que pour permettre un négoce plus facile avec l'extérieur.

Vous oscillez donc entre marchande et pirate, entre négociation et commandement de berserkers. Arriver à faire la juste part des choses et être à la fois excellente dans les deux domaines est votre défi quotidien. Si vous y arrivez, une ère de prospérité s'ouvre devant l'Alsaz ; sinon, elle tombera dans l'oubli ou – pire ! – aux mains des envahisseurs grandbretons qui deviennent de plus en plus expansionnistes ces temps-ci…

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Carys Brüms

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
14	11	12	13	11	16	14
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
+1d4			65%	55%	80%	60%

Points de vie : 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	55%
Art	5%	**Evaluer**	65%	Navigation	15%
Artisanat	5%	Grimper	40%	Orientation	10%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	65%	Réparer / Concevoir	66%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	**Sagacité**	40%
Dissimuler objet	25%	**Marchander**	55%	Sauter	25%
Ecouter	25%	Médecine rudimentaire	30%	**Scribe**	25%
Eloquence	75%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	32%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3 + 1d4	
Sabre d'abordage	70%	1d6 + 1d4 + 2	
Botte secrète : « Le baisemain »	30%	Spécial voir ci-dessous	
Arbalète	50%	2d4 + 2	60 mètres

Equipement

Habits de marins
Sabre d'abordage
Arbalète et 20 carreaux
Sceau de la famille Brüms
50 pièces de cuivre

Capacités spéciales

Botte du baise main : si vous réussissez cette attaque avec votre sabre, vous pouvez placer une passe d'arme qui vous permet de sectionner net la main droite de votre adversaire.

Dagmar le Fourbe, berserker alsazien

Grand et solide, vos imposants pectoraux couverts de cicatrices et toujours accompagné de votre épée et de votre loup, vous portez avec puissance vos 22 ans. Votre visage est carré et dur, bien que vous soyez d'un abord plutôt aimable. Pour la frime, vous vous revêtez de la peau écailleuse et tannée d'une goule de mer. Vos vêtements se limitent à ce trophée, un pagne et des bottes fourrées.

Vous êtes un berserker alsazien, un guerrier sacré dans la plus pure tradition scandine dont les Alsaziens actuels sont issus, qui parcourt les étendues glacées et sauvages de la mer d'Alsaz pour aguerrir leurs talents martiaux. Depuis votre plus tendre enfance votre tribu vous a entraîné à vous battre et à vous endurcir. Vos parents vous ont appris à survivre dans le froid et à manier l'épée, vos maîtres vous ont appris à maîtriser les drogues de combat les plus violentes et à vous battre conjointement avec votre loup – un partenaire plus qu'un animal de compagnie. Ils ont fait de vous un combattant d'élite respecté et promis à un grand avenir.

Lorsque vous vous êtes présenté le jour de l'épreuve final, vous êtes venu avec un bien étrange surnom. On aurait pu vous appeler Dagmar « le Destructeur » ou Dagmar « le Barbare », mais finalement vous portez depuis tout petit le surnom de Dagmar « le Fourbe »… Malgré les rires et les clins d'œil qui l'accompagnent, vous vous en accommodez très bien, puisqu'il s'agit en réalité d'un compliment ironique et non d'une quelconque injure (que vous auriez lavée dans le sang, de toute façon). En effet, vous êtes d'une franchise et d'une crédulité désarmante – si j'ose dire. Vous êtes incapable de mentir ou de cacher vos sentiments à l'égard d'une personne. Avec le temps vous avez appris à rester patient quand parlent les diplomates, mais vous continuez à souhaiter que les humains soient aussi simples et directs que les loups…

Mais parmi tous les humains il en est un genre avec lequel vous avez particulièrement du mal : les femmes. Vous avez parcouru une bonne partie de la mer d'Alsaz et vous vous êtes frottés à des adversaires terrifiants, sournois et parfois invincibles, mais aucun ne vous a donné autant de sueurs froides qu'une conversation avec votre poissonnière. C'est qu'elle est jolie votre poissonnière… et c'est bien ça le problème ! A force de vivre uniquement par et pour l'excellence martiale et la résistance physique, vous avez fini par ne plus rien savoir d'autres et lorsque vous riez aux blagues de casernes de vos camarades, vous sonnez faux. Vous seriez bien allé voir les dames trop fardées qui attendent toutes les nuits sur le vieux port, mais il paraît que ce n'est pas ainsi que l'on fonde un foyer. Vous aimeriez bien pourtant trouver une jeune fille aimante à défendre et à aimer ! Mais pour le moment, vous n'avez pas encore réussi à vaincre votre timidité un peu brutale. Qui ne tente rien n'a rien !

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Dagmar le Fourbe

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
18 (29)	13 (24)	17	10	9	13	11
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts : +1d6 (+2d6)			Idée 50%	Chance 45%	Dextérité 65%	Charisme 55%

Points de vie : (21) (20) (19) (18) (17) (16) 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	45%
Art	5%	Evaluer	15%	Navigation	15%
Artisanat	5%	**Grimper**	70%	Orientation	10%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	50%	Réparer / Concevoir	52%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	Sagacité	15%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	**Sauter**	55%
Ecouter	55%	Médecine rudimentaire	30%	Scribe	0%
Eloquence	5%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	46%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	55%	1d3+1d6 (1d3+2d6)	
Epée longue	75%	2d8 + 1d6 (2d8+2d6)	

Equipement

Une épée longue offerte par le Maître de Meute de Strasbug
Borg, loup fidèle et hargneux
10 doses de drogue de berserker
Une peau de goule de mer en guise de cape

Capacités spéciales

Drogue des berserkers alsaziens : chaque fois qu'il absorbe une dose de drogue, le berserker peut tomber en transe guerrière en réussissant un jet en dessous de 40%.
Pendant cette transe, les caractéristiques CONstitution, TAIlle, Bonus aux dégâts et Points de vie augmentent (les modifications sont entre parenthèse). S'il subit une blessure majeure (perte de plus de 10 points de vie, il ne peut parer ni esquiver et il frappe en revanche deux fois par tour. Cette rage dure 29 tours.

Eskarina Leder, mécanicienne et alchimiste bazheloise

Le front haut et les mains sur les hanches, vous ne vous laissez compter par personne, malgré votre petite taille, et vous abordez la trentaine avec énergie. Vous portez vos cheveux très courts, à la fois pour montrer que vous n'appartenez à personne et à la fois pour des raisons pratiques, les cheveux et les engrenages fins ne faisant pas bon ménage. Vous êtes vêtue la plupart du temps d'une tenue de travail solide et couverte de poches pour accueillir les différents outils que vous n'hésitez pas à utiliser sur n'importe quelle machine qui éveillerait votre intérêt.

Pas facile d'être une femme en Alsaz ! A moins de faire partie de la noblesse, la société traditionnelle scandine leur laisse deux places en son sein : épouse soumise ou prostituée brutalisée. Un choix pour le moins limité… Vous n'avez jamais accepté cet état de fait. Etre libre a toujours été une nécessité et une évidence pour vous et vous avez décidé, étant jeune, de ne jamais devenir l'esclave de qui que ce soit. Par conséquent, et sans exclure la possibilité d'une relation sérieuse dans le futur, l'essentiel de vos rapports avec les hommes ont été plutôt distants.

Fort heureusement pour vous, votre père était un marchand compréhensif et, après avoir légué sa fortune et transmis son négoce de cuir à votre frère aîné, s'est appliqué à vous trouver une place digne de vos aspirations. Grâce à lui et à beaucoup de persévérance de votre part, vous avez été acceptée comme apprentie par un vieil alchimiste de Bazhel. Pendant une quinzaine d'années, il vous a enseigné au compte-goutte la plupart des secrets technologiques qu'il gardait jalousement avant de mourir dans l'incendie de son propre atelier.

Il y a deux ans que cet homme est mort et son enseignement est depuis lors le plus précieux trésor que vous possédiez. Quelque soit le sexe ou la musculature, le gardien d'un secret précieux est puissant et respecté. Vos connaissances en alchimie et en mécaniques sont votre force : le savoir, c'est le pouvoir. Vous savez construire des moteurs auto-propulsés, vous savez fabriquer des gaz et les conserver. Vos premiers essais de véhicules sous-marins et aériens sont particulièrement encourageants – il n'a échappé à aucun chef de guerre alsazien combien ce genre de machines seraient précieuses sur une région couverte d'eau ! Vous avez même récemment mis au point un prototype d'engin portable qui projette des flammes et qui fera des ravages dans les voiles et les mâtures ennemies lorsqu'il sera produit en grande quantité. Grâce à toutes ces machines, aucun notable de Bazhel ne peut vous ignorer et tous se doivent de respecter votre nom.

Malheureusement, la route de l'indépendance est encore longue et ardue. Vous n'avez pas d'atelier digne de ce nom et vous manquez d'argent pour faire venir de loin des traités technologiques dont vous auriez grand besoin. Vous cherchez désespérément à accumuler des économies conséquentes. Vous êtes souvent obligée d'accepter des travaux peu intéressants pour pouvoir manger. Il y a peu, vous avez émigré temporairement à Strasbug à la demande de Manfred Brüms, Grand Capitaine de la Ville. Il vous a demandé de venir travailler pour lui pour armer ses navires et les renforcer. L'argent qu'il vous promet n'est pas encore à la hauteur de ce dont vous auriez besoin, mais qui sait ce que l'avenir vous réserve…

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Eskarina Leder

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
10	13	10	18	12	15	13
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts : Aucun			Idée 90%	Chance 60%	Dextérité 75%	Charisme 65%

Points de vie : 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	Natation	25%
Art	5%	**Evaluer**	45%	Navigation	15%
Artisanat	45%	Grimper	40%	Orientation	10%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	90%	**Réparer / Concevoir**	80%
Déplacement silencieux	20%	**Maîtrise technologique**	60%	Sagacité	15%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	Sauter	25%
Ecouter	25%	**Médecine rudimentaire**	40%	**Scribe**	25%
Eloquence	5%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	40%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3	
Lance-flammes	55%	3d6	10 mètres
Dague	35%	1d4+2	

Equipement

Un tablier et des gants en cuir ; une collection d'outils (marteau, burin, maillet, clous) ; des lunettes de soudeur ; du matériel pour écrire ; une trousse de soins sommaire ; un briquet à amadou ; un pot de graisse à moteur ; 20 pièces de cuivre ; une couverture
Un lance-flamme de fabrication artisanale et personnelle, un réservoir de 10 charges.

Capacités spéciales

Secrets technologiques : Vaporisateur (1) ; Gaz (1) ; Lance-flammes (2) ; Dirigeable (3) ; Moteur à Combustion Interne (4) ; Submersible (4) ; Acide (1)

Modo « le Brochet », mutant religieux

Le teint blême et verdâtre, le cou flasque strié d'ouïes et le visage fendu vers le bas par deux rangées de dents aigues, vous avez vraie petite gueule d'amour ! Votre peau est élastique et spongieuse comme celle des batraciens, et parcourue de points noirs et verts comme celle des seiches, vous permettant de changer de couleur à volonté en fonction de votre environnement. Vos bras puissants sont terminés par des mains aux longs doigts palmés et vos jambes vous permettent de nager vite et longtemps. Vous ne vous parlez qu'à ceux en qui vous avez assez confiance pour qu'ils ne s'effraient pas de votre apparence, mais vos paroles sont toujours réfléchies et mesurées ; vous prenez toujours vos décisions en pensant au bien des âmes de vos compagnons.

Pour un mutant, vous vous dites que vous avez beaucoup de chance. D'abord le Seigneur a permis que vous surviviez à votre naissance, ce qui, compte tenu de vos malformations, tient du miracle. Ensuite vous avez survécu à vos premières années dans une communauté de mutants de votre espèce, des monstres comme vous, vivants sur quelques îlots perdus et glacés de la mer d'Alsaz, une jeunesse violente, au milieu de brutes sachant à peine parler et absolument pas prier. Et vous avez réussi à survivre à votre rencontre avec des vrais humains, des pêcheurs égarés dans les glaces, qui, malgré leur effroi, acceptèrent que vous leur serviez de guide pour retrouver Strasbug. Enfin et surtout, dans ce bateau pêchait un ami de Manfred Brüms, le dirigeant des vrais humains de la mer d'Alsaz, les Scandins. Manfred Brüms vous fit une proposition pour vous remercier de votre aide : il voulait développer ses contacts avec les mutants vivants dans la mer d'Alsaz – les goules de mer – et sur ses côtes – les communauté de la Schwarzwald. Il voulait également disposer d'un conseiller qui connaîtrait tous les recoins de la mer d'Alsaz et saurait guider ses navires en tant de guerre. En un mot comme en cent, il vous voulait à ses côtés, comme esclave personnel.

Vous avez accepté sans hésiter. Absolument sans hésiter.

Votre mère, une prostituée scandine ayant quitté Strasbug au moment où sa propre mutation avait commencé à se manifester, vous avait élevé dans le respect des vrais humains qui on su rester purs, alors que les mutants sont nés avec le péché originel qui déforme leur chair à l'image de leur âme. Avoir l'oreille d'un dirigeant des vrais humains, c'était plus que vous n'en pouviez espérer ! C'était une chance unique que Dieu vous donnait de le servir à travers un vrai humain pur de corps et d'esprit, un homme bon et généreux à qui vous êtes dévoué corps et âme.

Et puis vous avez le sentiment que vous pourrez grâce à lui revenir un jour vers vos frères et sœurs mutants et leur proposer une voie de salut en servant les vrais humains. Vous aimeriez qu'ils puissent revenir vers la civilisation des vrais humains, repentant mais dignes de vivre et de cohabiter avec leurs frères humains. Vous connaissez encore mal les communautés mutantes de la mer d'Alsaz – les rumeurs parlent de goules à l'ancienne cité de Mulhouz, de guerriers d'airains invincibles dans les forêts des îles de la Schwarzwald et d'un étrange homme en haut du Haut Königsbug – mais vous êtes bien décidé à devenir celui qui les ramènera dans la lumière de Dieu.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Modo

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
15	13	10	12	10	18	2
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
+1d4			60%	50%	90%	10%

Points de vie : 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	75%
Art	5%	Evaluer	15%	Navigation	15%
Artisanat	5%	**Grimper**	70%	Orientation	10%
Baratin	1%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	50%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	Potions	0%
Déguisement	15%	Langue maternelle	60%	Réparer / Concevoir	72%
Déplacement silencieux	60%	Maîtrise technologique	5%	Sagacité	15%
Dissimuler objet	25%	Marchander	1%	Sauter	25%
Ecouter	25%	Médecine rudimentaire	30%	Scribe	0%
Eloquence	1%	Million de Sphères	0%	**Se cacher**	90%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	76%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3 + 1d4	
Gueule de brochet	60%	1d6 + 1d4	

Equipement

Un pagne pour rester politiquement correct

Capacités spéciales

Mutations :
Adaptation à la vie aquatique : ouïes et mains et pieds palmés (3 pts)
Mâchoires infernales : mâchoires de brochet (3 pts)
Caméléon (3 pts) (compétence Se cacher est doublée)
Tares : apparence horrible ; besoin de 5 litres d'eau douce par jour sous peine de perdre 1d3 pts de vie par jour ; ne peut manger que du poisson

Volrad, éminence grise écologiaste et esthète

La vie dans la nature ne fait pas de cadeaux : vous semblez vieilli avant l'heure, sec, ridé et les joues creusées, paraissant soixante ans alors que vous en avez à peine quarante. Courbé sur vous-même, un sourire en coin, vous aimez observer, puis parler avec calme et mesure, sans distinguer hommes, mutants et animaux. Vos vêtements sont simples, une toge élimée, retenue par une corde à la taille. Vos bons conseils, même s'ils sont toujours sensés et appropriés, ont souvent le don d'énerver vos interlocuteurs.

Les écologiastes sont les descendants des survivants qui, pendant le Tragique Millénaire, ont quitté la civilisation pour échapper à la guerre et aux massacres et sont retournés vivre dans les forêts, vivant d'elle et elle d'eux. Parmi votre communauté, vous êtes un des plus modérés, presque considéré comme un traître par vos frères et vos sœurs. Contrairement à eux, vous ne croyez pas que les sacrifices humains aideront la forêt à se régénérer de ses blessures, vous ne croyez pas à la nécessité de chasser tous les intrus qui s'aventurent sous ses frondaisons, vous ne pensez pas que toute civilisation est dangereuse.

Vous pensez que la civilisation humaine est un écosystème comme les autres, qu'il faut savoir entretenir et faire prospérer comme la forêt pour qu'elle donne ses plus beaux fruits et qu'elle se déploie harmonieusement.

Voilà les croyances qui vous ont toujours accompagné et qui vous ont fait quitter votre tribu natale des Vosges pour aller découvrir vos voisins humains et tenter de les comprendre. Tout n'a pas été toujours facile, vous avez dû découvrir la violence gratuite, la cruauté et le mensonge, qui vous étaient jusque là presque inconnus. Vous avez dû apprendre des concepts et des manières étranges : l'argent, la politesse, la guerre, la faim, le confort… Ca n'en n'a rendu vos voyages dans les villes et les forêts autour de la mer d'Alsaz que plus passionnants, en comprendre tous les mystères et toutes les subtilités n'en n'a été que plus intéressant ! Et vous avez découvert toute la beauté dont est capable l'être humain à qui on donne assez de soins, de calme et de sérénité pour qu'il puisse être créateur et embellir le monde, vous avez découvert comment les scientifiques, les artistes, les saltimbanques et les artisans peuvent rendre l'existence meilleur ; ils sont pour vous le summum de la civilisation humaine, sa fleur la plus riche et la plus belle.

Vous avez le sentiment profond que la Nature, qu'elle soit déesse, force vive ou simple chaos d'énergie, est avec vous et approuve votre idéal – d'une manière ou d'une autre. Vous en voulez pour preuve la facilité avec laquelle vous pouvez interagir avec les bêtes, même les mutants, et l'empathie que vous partagez avec elles. Par ailleurs, les forces de l'univers vous parlent et répondent à vos requêtes : vous disposez de la capacité d'influencer sur les flux mystiques qui lient tous les êtres humains pour provoquer chez eux colère, tritesse, amour, peur… Ce n'est pas exceptionnel parmi votre peuple, qui connaît plusieurs saints hommes à qui répond la Mère Nature.

Aujourd'hui, bien qu'ayant le statut d'étranger (le statut de plus bas dans la société alsazienne composée des trois strates : homme libre / esclave / étranger), vous faites partie des différents conseillers de Manfred Brüms, le Grand Capitaine scandin des pirates de Strasbug, les maîtres de l'Alsaz. Vous avez atteint cette position grâce à un savoir-faire lentement acquis de relations humaines et diplomatiques, qui vous donne aujourd'hui l'oreille des puissants. Vous aimeriez utiliser votre position d'éminence grise pour influencer les décisions des humains afin qu'ils prennent conscience du potientiel que recèlent les forêts des Vosges et de la Schwarzwald, qu'ils aillent à la rencontre des communautés écologiastes et mutantes qui s'y cachent pour travailler main dans la main à faire de la mer d'Alsaz un endroit où il ferait bon vivre. Et puis vous savez que la forêt est toujours généreuse de secrets et de forces pour qui sait le lui demander humblement !

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Volrad

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
12	10	11	15	12	13	13
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts :			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
Aucun			75%	60%	65%	65%

Points de vie : 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	Natation	25%
Art	5%	Evaluer	15%	Navigation	15%
Artisanat	5%	Grimper	40%	**Orientation**	40%
Baratin	15%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	**Pister**	60%
Crocheter	5%	Langue étrangère	0%	**Potions**	50%
Déguisement	15%	Langue maternelle	75%	Réparer / Concevoir	52%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	**Sagacité**	65%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	Sauter	25%
Ecouter	45%	**Médecine rudimentaire**	70%	Scribe	0%
Eloquence	35%	Million de Sphères	0%	**Se cacher**	60%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	46%	**Monde naturel**	85%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3	
Grand arc	40%	2d6+1	200 mètres

Equipement

Toge ; couteau en silex ; grand arc et 20 flèches en saule

Capacités spéciales

Peut communiquer librement avec les animaux.
Une fois par heure, en réussissant un jet de Chance, peut insuffler une émotion violente (peur, colère, désir…) à toutes les créatures dans un rayon de 100 mètres. Les cibles ont le droit à un jet de Chance pour résister, augmenté de 30% si elles sont au courant de la manœuvre (vos alliés par exemple).
Le personnage supporte très mal la douleur. Chaque qu'il subit une blessure, il doit réussir un test [son Pouvoir contre 4 x les blessures subies sur la table des oppositions] ou ne plus pouvoir agir avant d'être soigné.

Septime d'Avelon, officier granbreton renégat et grand voyageur

Elancé et beau, le maintien sûr, à peine condescendant, vous ne laissez personne indifférent, ni hommes, ni femmes. Vos cheveux sont courts et noirs, contrastant avec la clarté de votre peau. Issu de l'Ordre du Serpent de Mer, vous continuez à en porter les couleurs sombres et bleues. Vous portez accroché dans votre dos le trident, unique relique et symbole de commandement de votre Ordre que vous n'ayez pas jeté aux orties. Vos nombreux voyages vous ont fait adopter des vêtements amples et chauds et vos nombreuses beuveries ont laissé sous vos yeux des cernes que vous savez utiliser pour renforcer le charme de vos yeux gris.

Vous avez grandi dans les souterrains de l'Empire Ténébreux, là où le Roi-Empereur Huon de Granbretanne élève la future élite de ses armées et de sa société pour asseoir sa supériorité politique, économique, militaire et intellectuelle sur l'humanité. On vous a appris comment tuer, comment mentir, on vous a appris à être violent, arrogant et sûr de votre supériorité sur les humains du continent, de race inférieure. Elève sans éclat particulier, ne sachant que faire et étant plutôt bon nageur, vous avez intégré l'Ordre du Serpent de Mer, les marins de l'Empire Ténébreux. Vous avez appris leur langage secret, vous avez appris leurs manœuvres de combat et leurs bottes secrètes, vous avez appris à honorer le Serpent de Mer et, plus encore, à vénérer l'Immortel Roi-Empereur. Vous avez surtout appris la tradition la plus célèbre de votre Ordre : ses incroyables fêtes pour célébrer les victoires, parfois même avant la bataille ! Vous avez été un membre de l'Ordre doué, sans scrupule, et un fêtard de premier ordre, ce qui vous a permis de grimper rapidement dans la hiérarchie.

Et puis… Le contact avec la mer, la vaste mer. Evidemment vous regrettez aujourd'hui les fastes de Londra, évidemment vous auriez pu devenir Connétable, évidemment les orgies sans fin et sans limites de votre Ordre vous manquent, évidemment rien ne remplacera jamais un festin au-dessus des cadavres d'ennemis fraîchement décapités, mais… ô la beauté de la mer et de ses peuples ! Quel poète enflammé saura dire leur richesse, leur générosité et la puissance de leurs âmes ? Quelle muse lui soufflera les vers assez fabuleux pour exprimer la grandeur de l'âme qui a voyagé ?

Et oui : vous n'avez pu rester dans l'Ordre et continuer à servir l'Empire Ténébreux. Vous étiez trop amoureux de la mer, de ses paysages et des nombreux peuples qui la chevauchent pour accepter que les Granbretons les souillent et les réduisent en esclavage. Vous avez préféré tout abandonner plutôt que de continuer à polluer l'immense océan par le sang et les batailles.

Inutile de dire que ce fut difficile de retirer votre masque et de marcher tête nue parmi ceux que vous aviez toujours méprisés. Ce fut plus difficile encore, voire impossible, d'oublier qui vous aviez été et toutes les richesses que vous abandonniez, mais… vos voyages vous ont remboursé au centuple. Les dernières années furent les plus belles, les plus pleines et les plus intenses de toute votre vie. Emerveillé, vivant, vous avez navigué sur toutes les mers d'Europe et vous avez visité chacun de ses ports, laissant votre bon souvenir aux prostituées et aux tenanciers d'auberge, éberlués par vos extraordinaires débauches et furieux que vous ne puissiez jamais payer pour elles.

Dernièrement, une nuit plus folle encore que les autres vous a jeté dans les geôles du port de Strasbug, en mer d'Alsaz. Vous auriez bien pu y passer le reste de vos jours, mais le dirigeant local, un homme du nom de Manfred Brüms, vous en a fait sortir contre votre promesse de l'aider à lutter contre vos compatriotes granbretons qui projètent d'envahir son territoire. Après réflexions, vous avez accepté et vous pensez tenir votre serment. Vous avez le sentiment que cette mer, belle et glacée, mérite que l'on meure pour elle. Vous êtes prêt à combattre vos anciens frères d'armes et à y laisser votre vie si cela peut les arrêter dans leur course ; vous auriez le sentiment de pouvoir ainsi vous racheter et vous pardonner le mal que vous avez fait à la seule déesse que vous adoriez vraiment : la mer.

Si vous avez une question, n'hésitez pas à vous adresser au meneur de jeu.

Septime d'Avelon

Caractéristiques

Force	Constitution	Taille	Intelligence	Pouvoir	Dextérité	Apparence
10	13	16	12	10	15	16
↓			↓	↓	↓	↓
Bonus aux dégâts			Idée	Chance	Dextérité	Charisme
+1d4			60%	50%	75%	80%

Points de vie : 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 **0 -1 -2 -3 -4**

Compétences

Amorcer un piège	5%	Europe	15%	**Natation**	55%
Art	5%	Evaluer	15%	**Navigation**	55%
Artisanat	5%	Grimper	40%	Orientation	10%
Baratin	75%	Hypnose	0%	Piloter	5%
Chercher	15%	Lancer	25%	Pister	10%
Crocheter	5%	**Langue étrangère**	50%	Potions	0%
Déguisement	45%	Langue maternelle	60%	Réparer / Concevoir	60%
Déplacement silencieux	20%	Maîtrise technologique	5%	**Sagacité**	30%
Dissimuler objet	25%	Marchander	15%	Sauter	25%
Ecouter	25%	Médecine rudimentaire	30%	Scribe	0%
Eloquence	40%	Million de Sphères	0%	Se cacher	20%
Equitation	35%	Monde Ancien	0%	Sentir / Goûter	15%
Esquive	40%	Monde naturel	25%	Terre Incognita	0%

Les compétences augmentées sont en **gras**.

Combat

Nom	Compétence	Dégâts	Portée
Bagarre	25%	1d3 + 1d4	
Trident	55%	1d6 + 1d4 + 2	

Equipement

Trident granbreton de l'Ordre du Serpent de Mer
Vêtements de bonne qualité
De quoi se déguiser raisonnablement
Une fiasque d'alcool

Capacités spéciales

Chaque fois qu'il a l'occasion de faire la fête jusqu'à ne plus pouvoir tenir debout, le personnage doit réussir un test de Chance pour arriver à résister à la tentation et ne pas passer des heures dans l'alcool et la débauche. S'il rate de plus de 30% son jet, il devient même violent et dangereux pour ceux qui l'approchent, en particulier s'ils tentent de l'arrêter.